◎ ──── 重要根拠地

## 太平洋の嵐2

ゲーム進行形式フローチャート

ターン更新処理	処理内容	処理ターン数	参照頁数		
Ō	天候の設定	1ターン毎	P. 27『第2章/5.天候表示ボタンの説明		参照
			P. 170『第12章/4. 天候関連事項	1)-4)1	参照
	科学技術開発	1ターン毎	P. 124『第9章/1、開発		参照
			P. 125『第9章/2. 科学技術の開発		参照
			P. 174 「第12章/3. 開発関連事項	1)~2)]	参照
	陸海軍航空機開発	1ターン毎	P. 127 「第 9 章 / 3. 海軍機と陸軍機の開発	3	参照
	資源物資生産	1ターン毎	P. 161「第12章/2. 生産関連事項	1)』	参照
			P. 223『第14章/3. 根拠地データ一覧		参照
	加工物資生産	1ターン毎	P. 161『第12章/2. 生産関連事項	1)~2)』	参照
			P. 223 『第14章/3. 根拠地データ一覧		参照
	陸海軍航空機生産	1ターン毎	P. 106 『第7章/1. 航空機工場	1	参照
			P. 108 『第 7 章 / 2. 航空機の生産命令		参照
			P. 167 『第12章/2, 生産関連事項	8)~10)』	
	艦船建造	1ターン毎	P. 97『第6章 造船所関連命令		参照
			P. 163 『第12章/2. 生産関連事項	4)~7)	
	ヨーロッパ情報	1ターン毎	P. 119『第8章/3. 欧州最新戦況		参照
	ソ連情報	1ターン毎	P. 117 『第 8 章 / 2. ソ連参戦確立	_	参照
	部隊の食料消費	1ターン毎	P. 194『第12章/8. 陸戦イニング関連事項		参照
	部隊生産	5ターン毎	P. 168『第12章/2. 生産関連事項		参照
	搭乗員練度アップ	60ターン毎	P. 110『第7章/1. 搭乗員		参照
	搭乗員生産	60ターン毎	P. 110 『第7章/1. 搭乗員		参照
			P. 168 「第12章/2、生産関連事項		参照

作戦フェイズ

第1回一第6

各フェイズ内処理	各イニング内処理	参照頁数
航空機移動イニング	航空機の移動 航空機の迎撃 航空機の爆撃	P. 44「第 4 章/2. 航空命令 1) ~2)』参照   P. 86「第 5 章/3. 艦隊の索敵命令 』参照   P. 87『第 5 章/3. 艦隊の航空命令 』参照   P. 176『第12章/6. 航空機移動イニング関連事項 1) ~2)』参照   P. 176『第12章/6. 航空機移動イニング関連事項 3) ~6)』参照   P. 179『第12章/6. 航空機移動イニング関連事項 7) ~8)』参照
	戦闘画面処理	P. 31 『第3章 戦闘画面の構成とコマンド説明 2~4』参照
艦船移動イニング	艦船の移動 対潜 海戦	P. 56『第 4 章/3. 艦隊編成 1)~2)』参照   P. 64『第 4 章/4. 輸送 2)』参照   P. 85『第 5 章/2. 艦隊の移動 事門   P. 186『第12章/7. 艦船移動イニング 1)~7)』参照   P. 188『第12章/7. 艦船移動イニング 8)~10)』参照   P. 188『第12章/7. 艦船移動イニング 8)/10)~12)』参照
	戦闘画面処理	P. 38「第3章 戦闘画面の構成とコマンド説明 5~6』参照
陸戦イニング	陸戦 上陸戦 艦砲射撃	P. 70『第4章/5.陸戦 』参照   P. 194『第12章/5.陸戦イニング関連事項 4)~9)』参照   P. 90『第5章/5.上陸戦 』参照   P. 194『第12章/5.陸戦イニング関連事項 4)~9)』参照   P. 91『第5章/6.艦砲射撃 』参照   P. 199『第12章/5.陸戦イニング関連事項 10)~11)』参照
	戦闘画面処理	P. 30『第3章 戦闘画面の構成とコマンド説明 1/7』参照

## 陸上輸送フェイズ

参照頁数

P. 63『第4章/4.輸送 P. 201『第12章/9.陸上輸送フェイズ関連事項

1)』参照 1)~3)』参照

## ターン終了処理

			_	
 _	_	_		
	1			
1	J			

処理内容	参照頁数	
飛行場能力向上 防御施設能力向上 航空機工場能力向上 終了条件のチェック	P. 202 『第12章/10. ターン更新時の処理関連事項 P. 202 『第12章/10. ターン更新時の処理関連事項 P. 202 『第12章/10. ターン更新時の処理関連事項 P. 10 『第 1 章/3. ゲームの勝利条件と勝利レベル P. 202 『第12章/10. ターン更新時の処理関連事項	』参照 』参照 』参照 1)~2)』参照 』参照